namcot

BATTLE FLEET

バトルフリート



取扱説明書(とりあつかいせつめいしょ)

このたびはナムコット・ゲームカセット「バトルフリート」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。



使用上の注意

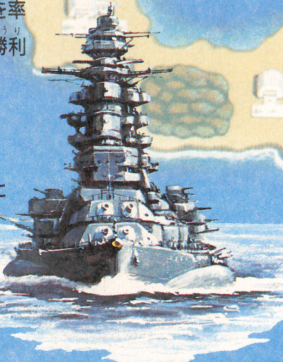
- カセットを交換するときは必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶体に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないようご注意下さい。
- 電源のON・OFFは必ず本体のスイッチで行って下さい。
- データが壊れる場合がありますので、ゲーム中のリセットは絶対にしないで下さい。また、リセットボタンを押しながら、電源を切らないで下さい。
- バックアップ用電池の寿命は、通常の使用において約２年間持続します。
- シャープＣ１では使用できませんので、予めご了承下さい。


BATTLE
FLEET

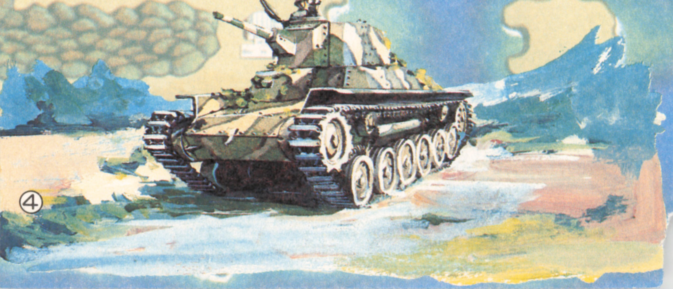
★ もくじ

1 ゲーム内容

★「バトルフリート」は本格海戦シミュレーションゲームだ。キミは巨大艦隊を率いる総司令官となり、8つの決戦に勝利をおさめなくてはならない！

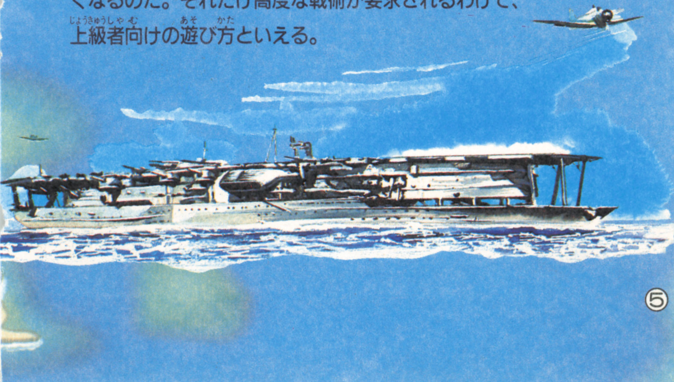


★勝利のためのポイントは2つ。ひとつは戦況を読み、的確な命令を下せる戦略家としての能力、そしてもうひとつが戦闘員としての能力だ。
今までのシミュレーションゲームではほとんどコンピュータまかせだった戦闘シーンも、このゲームでは自分で操作、息つくひまもなく戦いが続くぞ。





★よりリアルなプレイがお好みなら索敵モードがおすすめ。偵察の要素を取り入れたもので、敵を発見するまでは相手の動きが見えなくなるのだ。それだけ高度な戦術が要求されるわけで、上級者向けの遊び方といえる。



2 ゲームの始め方（1）

●プレイの前にシナリオや設定を決めます。操作は✚ボタンがコマンドの選択、Ⓐボタンがコマンドの決定および画面の送り、Ⓑボタンがキャンセルです。

1 タイトル画面

スタートボタンで開始します。



2 シナリオの選択

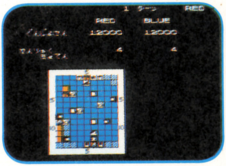
✚ボタンの上下でカーソルを動かして選びます。まずショートかロングかを選ぶ、続いてシナリオの選択です。レッド軍の1人プレイでクリアしたシナリオには、クリアマークが出ます。





ショート シナリオ	①1～4番まで自由に選べます。 ②レッド軍とブルー軍、どちらでも遊べます。 ③1人（対コンピュータ戦）でも2人（プレイヤーの対戦）でも遊べます。
ロング シナリオ	①5番から順番にクリアしないといけません。 ②レッド軍しか使えません。 ③1人用だけです。

※ただしロングシナリオは、レッド軍を使って1人プレイでクリアすれば、ショートシナリオと同じように遊べます。



3 シナリオの紹介

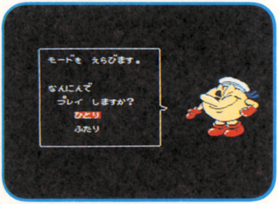
選んだシナリオの全体マップ（20ページ）、軍事予算（11ページ）、戦略拠点数（11ページ）が表示されます。



★ ゲームの始め方（2）

4 プレイ人数の決定

1人（対コンピュータ戦）で遊ぶか、2人（プレイヤー同士の対戦）で遊ぶかを決めます。なおロングシナリオはレッド軍の1人プレイでクリアしていないと、2人用ができません。



5 国の選択

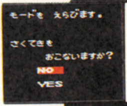
プレイする軍を選びます。ただしロングシナリオでは、レッド軍の1人プレイで一度クリアしないとブルー軍を使えません。

また、シナリオクリアはレッド軍でないと記録されません。

6 索敵モードの有無

索敵モード（28ページ）を行うかどうか決定します。難易度が上がりますから最初は索敵なしで遊ぶほうがよいでしょう。

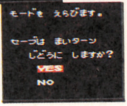






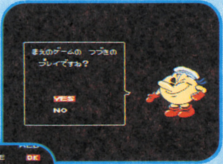
7 セーブの方法

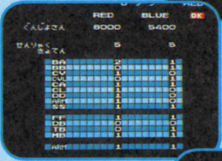
セーブを毎ターン自動にするかどうかを決めます。



■セーブについて

プレイ中にセーブしておけば、次に遊ぶときにその続きから始められます。タイトル画面でスタートボタンを押すと、前の続きをするかどうかたずねてくるので、YESを選んで下さい。







現在の戦況（種類別のユニット数・予算・戦略拠点数）が表示され、Ⓐボタンで全体マップの表示、もう一度Ⓐボタンでゲーム開始です。

NOを選んだときは新たにシナリオ選択から始めます。

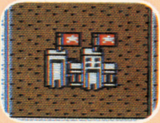
- 毎ターン自動セーブにしていても、ゲームを終えるときは必ず“セーブ・しゅうりょう”のコマンド（21ページ）を使って下さい。
- セーブできるのはひとつ分です。新しいシナリオを始めてセーブすると、前のセーブは消えてしまうので注意して下さい。

3 ゲームのルール(1)

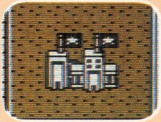
●戦争とはいえ、ゲームである以上そこにはルールが必要です。10~16ページにかけては基本的なルールやことがら（勝利条件・基本用語、画面の見方、ゲームの進め方）を順に説明してゆきましょう。

勝利の条件

敵軍の首都を占領すること、これが勝つための条件です。逆に自軍の首都を占領されると負け、また100ターンになると引き分けです。



◀レッド軍の首都



◀ブルー軍の首都

■ターン



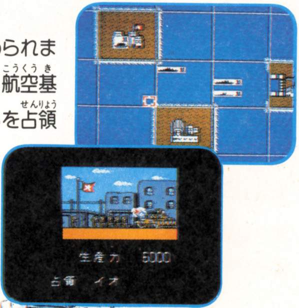
ゲームはレッド軍先攻、ブルー軍後攻で交互に進められます。プレイヤーは自軍の番がくると軍備や作戦を実行でき、これ以上することがないと思ったら相手に交代します。相手も行動を終え、両軍が一巡するまでをターンと呼び、プレイはターンの繰り返しで進行するわけです。

■予算

ターンの初めには必ず予算が入ってきて、各軍はこの予算で戦力を整えます。当然予算が多いほどゲームを有利に進められます。

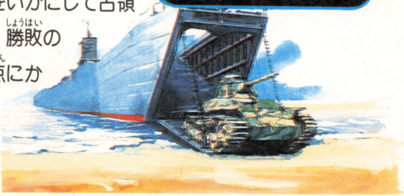
第1ターンだけはシナリオによって入る予算が決まっていますが第2ターン以降は、〝生産力〟によって予算が決められます。また使わない分の予算は、次のターンに繰り越されます。

■生産力



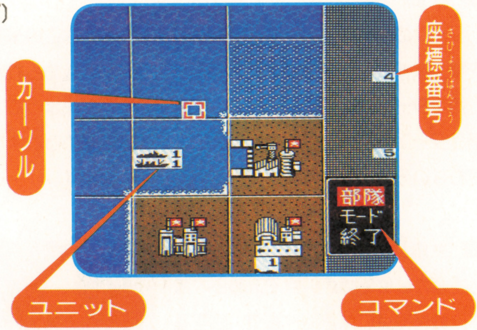
生産力は戦略拠点の数で決められます。戦略拠点には首都・軍港・航空基地・都市の4つがあり、これらを占領して自軍のものにすれば、生産力がアップできるのです(詳しくは42、43ページの「占領」で)。

戦略拠点をいかにして占領していくか、勝敗の行方はこの点にかかっているといえるでしょう。



ゲームのルール(2)

〔マップ〕



■マップ

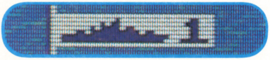
プレイは主にマップ画面上で進められます。マップは海や山地、都市などのいろいろな地形で構成されていて、部隊の行動にさまざまな影響を与えます。それぞれの効果を知っておくことが大切でしょう（「地形の効果」は56、57ページに載っています）。

■エリア

マップにはマス目で仕切りがされていて、将棋盤のマス目と同じ役割りを持っています。このマス目をエリアと呼び、プレイヤーはエリアにそって部隊の駒を操作するのです。またマップの外周にはマス目の座標を示す番号が入っています。

■ユニット

部隊を表す駒をユニットといいます。兵器の種類によって、その形が大まかに分けられ、ユニット数が表示されます（ユニットの形や特徴については58～67ページ「兵器の種類」で）。



▲レッド軍のユニット
（白地に黒）



▲ブルー軍のユニット
（黒地に白）



■コマンド

命令を出すときはカーソルをエリアに合わせ、コマンドを表示して行います。コマンドは選んだエリアによって変わり、また命令によってはコマンド表示なしで実行する場合もあります。詳しくは17ページからの「操作法―コマンド編」で説明します。

★ ゲームのルール(3)

★レッド軍の戦略

1. 軍備モード

軍備コマンド　建造／22P
延期／25P
廃艦／26P
中止／27P

サブコマンド　部隊／18P
モード／20P ─ ぜんたいマップ
終了／21P ─ セーブ・つづける
─ セーブ・しゅうりょう
─ モードへんこう

▶ 2. 竣工 ▶

★セーブ

サブコマンドの〝セーブ・つづける〟を使ったとき



★ブルー軍の戦略

レッド軍と同様に進めます

★セーブ

毎ターン自動セーブのとき



ターン終了、再びレッド軍の戦略

3. 索敵/28P ▶

4. 作戦モード

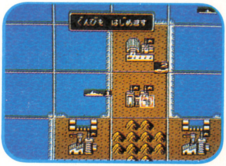
作戦のコマンド
- 移動/32P、36P、38P
  - 攻撃/34P、37P、39P ― 戦闘/46P～53P
  - 修理/35P
  - 補充/37、39P
- 艦砲/40P ― 戦闘/54P
- 性能/44P

軍港チェック/31P

サブコマンド/軍備モードに同じ

■軍備モード

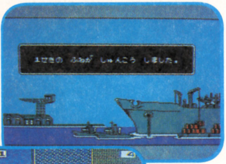
戦略は軍備モードから始まります。軍備モードでは部隊を造ったり、修理したりという、いわば戦力の増強につとめます。



※次ページに続く↗

★ ゲームのルール(3) プレイの進め方

■竣工



完成、または修理が済んだ艦船は、軍備モードが終わると自動的に竣工し、すぐに作戦モードで使うことができます。



■索敵

索敵モードを使用したときだけ行われます。偵察機で敵艦船を探し、発見できたユニットだけが、作戦モード時のマップに表示されます。



■作戦モード

自軍のユニット1つひとつに移動や攻撃などの命令を出し、作戦を実行してゆきます。サブコマンドの〝終了〟を使うと自軍の戦略はすべて完了、相手の戦略が始まります。

■セーブ

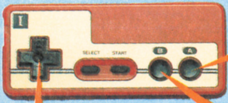
〝セーブ・つづける〟〝セーブ・しゅうりょう〟〝毎ターン自動セーブ〟、以上3つのセーブ方法がありますが、どの命令を出すかによってセーブするところが違います。詳しくはサブコマンドの〝モード(20ページ)〟を読んで下さい。

操作法

コマンド編

「操作法―コマンド編」では14ページで紹介した「ゲームの進め方」にそって、具体的に操作法を説明してゆきます。「サブコマンド」「軍備のコマンド」「作戦のコマンド」の順で続けることにしましょう。

マップ画面でのコントローラー操作



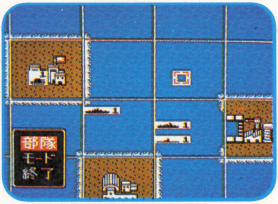
Ⓐボタン コマンドの表示
ユニットの移動先の決定、攻撃・艦砲・索敵の開始

✚ボタン カーソル・ユニット・コマンド用カーソルの移動、ページの切換・艦砲・索敵方向の選択

Ⓑボタン コマンド等のキャンセル、軍港画面・生産データ表の表示



●サブコマンドはゲーム設定の変更や戦況のチェックなど、プレイの進行を助けてくれる命令です。軍備モードと作戦モードのどちらででも使うことができます。



■操作法

❶軍備モードのとき

マップ画面でⒶボタンを押すとサブコマンドが表示されます。コマンド用カーソル(文字のバックで赤く点滅しているもの)を✚ボタンで動かして命令を選び、Ⓐボタンで決定して下さい。Ⓑボタンを押すとキャンセルします。

❷作戦モードのとき

✚ボタンでカーソルをユニットのいないエリアに移動させてからⒶボタンです。以下は軍備モードのときと同じです。

【部隊】

現在のユニットの状態を見る命令です。1画面で7ユニットまで表示され、それを越えるときは✚ボタンの左右で、画面を切り換え

て見て下さい（全部で5画面あります）。Ⓑボタンを押すとマップ画面に戻ります。



◀部隊表は✚ボタンの左右で切換

この部隊表を使うとユニットを呼び出すこともできます。コマンド用カーソルを✚ボタンの上下で動かしてユニットを選び、Ⓐボタンを押して下さい。そのユニットを中心にしたマップ画面が出ます。ただし建造中や修理中のユニットは呼び出せません。

UNIT ユニットのタイプ（種類）とフィギュア（形）です。タイプについては58ページからの「兵器の種類」で。

NAME 兵器の名前です。

HP 現在の耐久力（ヒットポイント）を、艦船は赤いゲージ、航空機と戦車は数字で示しています。青いゲージは建造の進行具合です。

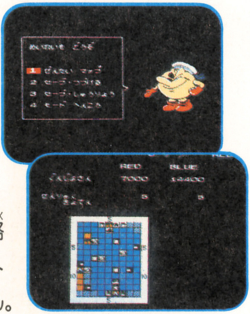
AREA 現在地を座標で表しています。右がタテ軸、左がヨコ軸です。

STAT ユニットの状態を表し、建造（建造中）・修理（修理中）・終了（すでに作戦を終えたユニット）・搭載(空母に積んでいる航空機）があります。

★ サブコマンド(2)

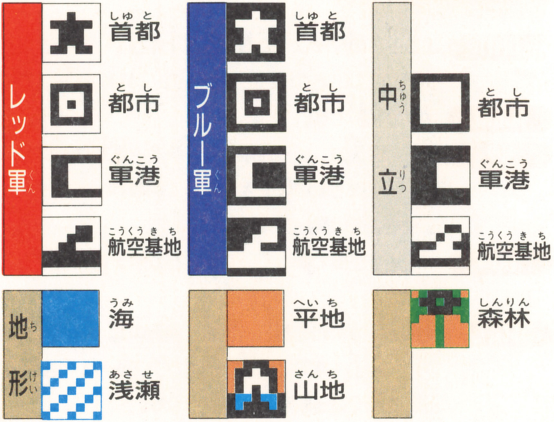
【モード】

モードの命令はさらに4つに分かれます。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。キャンセルはⒷボタンです。



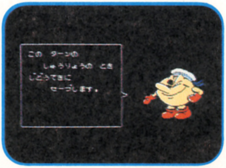
ぜんたいマップ

全体マップ、現在の予算、現在の戦略拠点数が出ます。なおマップはスタート時のもので占領後も表示は変わりません。



セーブ・つづける

現在の自軍の戦略が終わったときにセーブし、ゲームを続行します。





セーブ・しゅうりょう

即座にセーブを行い、ゲームを終了します。この時点で自軍の戦略が終わってしまい、続きをプレイするときには敵軍の戦略から再開されるので、使うのは自軍の作戦をすべて行ってからにするとよいでしょう。

モードへんこう

索敵モードの有無、セーブを毎ターン自動にするかどうかを、プレイ中に変更できます。

【終了】

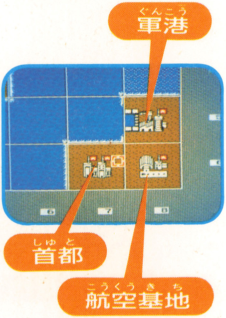
軍備モード、作戦モードを終えるときはこの命令です。軍備モードを終えると索敵（使っていないときは作戦モード）、作戦モードを終えると敵軍の戦略が始まります。

5 軍備のコマンド(1)

●軍備モードでは建造・延期・廃艦・中止の4つの命令が出せます。これらの命令は戦略拠点を呼び出して実行します。また、すでに述べたとおりサブコマンドも使うことができます。

【建造】

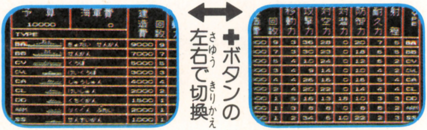
ユニット、つまり兵器を造る命令です。建造できるのはゲームスタート時から持っている戦略拠点に限られ、首都では陸戦部隊、航空基地では航空機、軍港では艦船を造ることができます。なお艦船の陸戦部隊は、首都で造れるものと同じものです（64ページ参考）。



■第1ターンでの建造

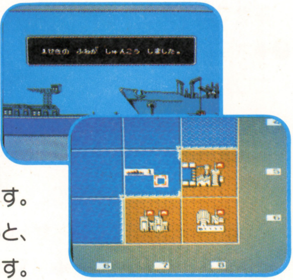
❶✚ボタンでカーソルを戦略拠点のあるエリアに合わせ、Ⓑボタンで「生産データ表」が表示されます。

❷表は✚ボタンの左右で、ページを切り換えて見ることができます。データをもとにして建造するユニットを選びましょう。なお表にある用語の意味は、58、59ページで見て下さい。



❸✚ボタンの上下でユニットを選び、Ⓐボタンで決定です。

❹建造にかかった費用は予算から引かれ、予算オーバーすると建造できません。また一部の艦船は建造に数ターンかかりますが、第1ターンだけはすぐに竣工できます。



❺建造したユニットが竣工すると、右の写真のように配置されます。

建造の制限

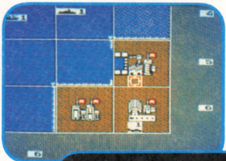
1. 同じタイプのユニットは7つまで造れます。
2. ユニットは最大35まで造れます。
3. 海上では1つのエリアに8ユニットまでしか入れないため、それを越える配置になるときは建造できません。
4. 陸地では戦車と航空機、それぞれ1エリアに4ユニットずつしか入れないため、それを越えるときは建造できません。

軍備(ぐんび)のコマンド(2)

■第(だい)2ターン以降(いこう)の建造(けんぞう)

軍港(ぐんこう)でのやり方(かた)が第(だい)1ターンのときと少(すこ)し変(か)わります。

❶✚ボタンでカーソルを軍港(ぐんこう)のエリアに合(あ)わせ、Ⓑボタンを押(お)して下(くだ)さい。軍港(ぐんこう)の画面(がめん)が表示(ひょうじ)されます。



❷軍港(ぐんこう)にはドックが3つあり、その範囲(はんい)でしか建造(けんぞう)できません。赤(あか)く点滅(てんめつ)するカーソルを、✚ボタンで空(あ)いているドックに合(あ)わせ、Ⓐボタンを押(お)して下(くだ)さい。



❸生産(せいさん)データ表(ひょう)が出(で)たら、第(だい)1ターンと同様(どうよう)にユニットを決(き)めます。決定(けってい)すると再(ふたた)び軍港画面(ぐんこうがめん)に戻(もど)り、ここでⒶボタンを押(お)すと命令完了(めいれいかんりょう)です(カーソルが点滅(てんめつ)を始(はじ)めます)。





❹建造(けんぞう)したばかりの軍備(ぐんび)モードであればキャンセルができます。カーソルをキャンセルするドックに合(あ)わせ、Ⓐボタンを押(お)して下(くだ)さい。カーソルの点滅(てんめつ)が止(と)まったらⒷボタンでOKです。

●第2ターン以降の建造では、完成までに決められた回数分のターンが必要です。軍港画面の青いゲージで進行状況が表示され（1マスが1ターン）費用は1000ずつ回数分に分けて支払います。



●建造中の費用は海軍費に上積みされ、これが予算を越えると建造できなくなります。

【延期】

予算などの都合で、艦船の建造を一時中断したいときに使う命令です。



❶カーソルを軍港に合わせ、Ⓑボタン。
❷ドックにカーソルを合わせ、Ⓐボタン。
❸✚ボタンを右に入れ「延期」と表示されたら、Ⓐボタンで決定。

●延期の効果は1ターンだけで、次のターンに入ると自動的に解除されます。
●延期したターンでは海軍費から費用が払い戻されます。

★ 軍備のコマンド(3)

【廃艦】

予算の都合やどうしてもユニットを代えたいときのために、最終的手段として艦船をつぶしてしまう命令です。廃艦できるのは軍港にいる艦船（建造中か修理中）に限られます。





❶✚ボタンでカーソルを軍港に合わせ、Ⓑボタンで軍港画面を出します。

❷ドックにカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押してカーソルの点滅を止めます。

❸✚ボタンを左に入れ「廃艦」と表示されたら、Ⓐボタンで決定です。Ⓑボタンでマップ画面に戻ります。

●廃艦する場合、建造や修理にかかった費用の一部は払い戻されます。



【中止】

艦船ユニットの修理を中止する命令です（修理については35ページで）。中止した艦船は軍備モードが終わると竣工し、同ターンの作戦モードですぐに行動できます。



❶✚ボタンでカーソルを軍港のあるエリアに合わせ、Ⓑボタン。

❷軍港画面が出たらドックにカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押して下さい。

❸カーソルの点滅が止まったら✚ボタンの右で「中止」の表示を出し、Ⓐボタンで決定。Ⓑボタンでマップに戻ります。

●中止したターンでは費用は発生しません。

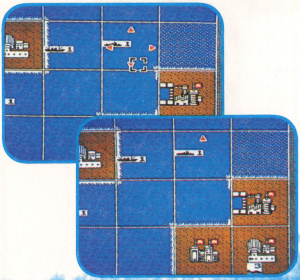


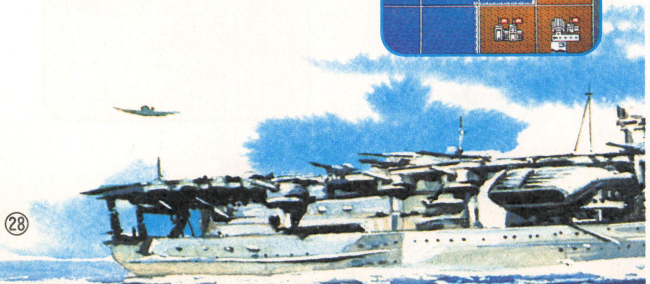
6 索敵

●ゲームスタート時の設定やサブコマンドの「モードへんこう」で索敵を実行すると、海上での敵艦ユニットが表示されなくなり、偵察機で敵を探しながら戦略を進めていくようになります。よりリアルなプレイが楽しめますが、当然難易度が上がりますので、ある程度ゲームに慣れてからチャレンジするとよいでしょう。

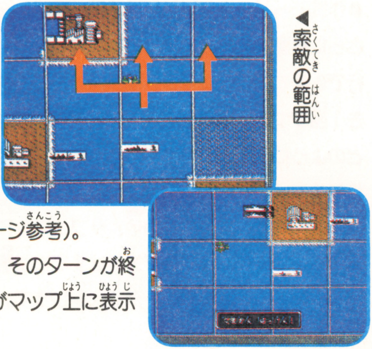
❶軍備モードが終わると索敵開始です。索敵はユニットのいるエリアごとに行われ（1エリアにつき1回ずつ）、座標の小さい順で進行します。

❷ユニット上に索敵カーソルが出たら、索敵したい方向に✚ボタンを入れ、Ⓐボタンを押して下さい。偵察機が出発します。





❸偵察範囲は、幅が左右を含む3エリア分（右の写真を参考にして下さい）、距離はユニットの索敵力によって違います（68、69ページ参考）。

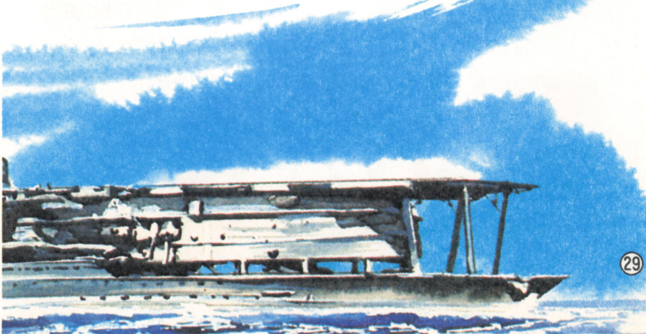


◀索敵の範囲

❹敵艦を発見すると、そのターンが終わるまでユニットがマップ上に表示されます。

❺Ⓑボタンを押すと索敵をパスし、次のエリアにカーソルが移ります。





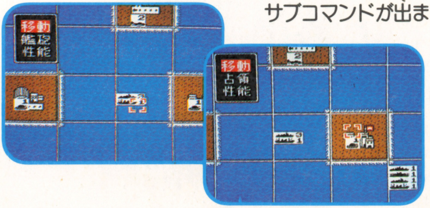
7 作戦のコマンド(1)

●作戦モードのコマンドには移動・艦砲・占領・性能の4つがあり、さらに移動することによって、攻撃・修理・補充の3つの命令も実行できます。作戦コマンドは原則として1ターン、1ユニットにつき1回ずつ出せますが、「性能」や移動とからめて使う「攻撃」などのように例外もありますので、各コマンドの説明を読んでしっかりマスターして下さい。

なお作戦モードではこの他、サブコマンド、軍港チェックという命令も出せます。サブコマンドはすでに説明したとおりで、軍港チェックについては次のページで説明します。

■作戦コマンドの操作法

❶カーソルをユニットのいるエリアに合わせ、Ⓐボタンで作戦コマンドが表示されます。表示されるウィンドウには海上用と陸上用の2種類あり、これらはコンピュータが判断して適切なものを出してくれます。なお自軍のユニットがいないエリアでは、サブコマンドが出ます。



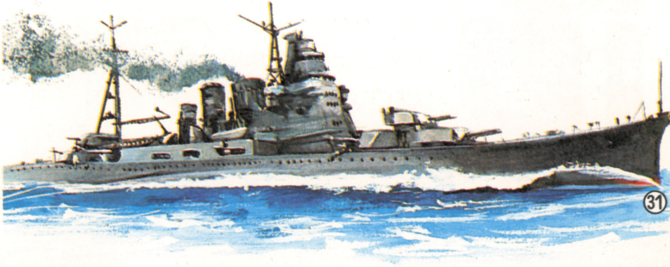


❷✚ボタンでコマンド用カーソルを動かして命令を選び、Ⓐボタンで決定です。コマンド決定後の操作は、それぞれのコマンドの説明を読んで下さい。なお、キャンセルはⒷボタンです。

■軍港チェック



作戦モード中では、カーソルを軍港に合わせⒷボタンを押すと、いつでも軍港画面を表示できます。空いているドックを捜すときや、建造・修理のチェックに使って下さい。なお軍港チェックは自軍・敵軍・中立のどの軍港でも実行できますが、表示される予算、海軍費などは敵軍や中立の軍港であっても、自軍のものが表示されます。



【移動】

移動と移動にともなう攻撃・修理・補充の命令は、ユニットの種類によって内容が少し違いますので、1艦船ユニット（移動／攻撃／修理）、2航空機ユニット（移動／攻撃／補充）、3陸戦部隊ユニット（移動／攻撃／補充）に分けて説明します。

1 艦船ユニット

《移動》マップ上でユニットを動かす命令です。

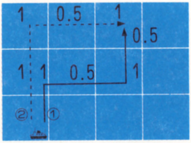


❶コマンドで「移動」を選ぶと、そのエリアにいるユニットのフィギュアが表示されます。ウインドウには7つまで表示され、それを越えるときは✚ボタンの左右でウインドウを切り換えて下さい。

❷✚ボタンの上下でコマンド用カーソルを動かし、ユニットを選びます。Ⓐボタンで決定するとフィギュアは赤色に変わり、さらに移動させたいユニットも同様に決定してゆきます。

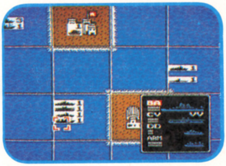
❸ユニットをⒶボタンで赤くした後、続けてⒶボタンを押すとユニットが移動用に変わります。✚ボタンで移動させて下さい。表示される移動力が0になるまで進めます。

①のルート３ポイント
②のルート3.5ポイント



（移動力の消費について）
移動には１マス１ポイント使いますが２マス直進後に曲るときは0.5しか使いません。また最初の１マスから曲るときも0.5ですみます。左図のように移動ルートを工夫し、距離をかせぎましょう。

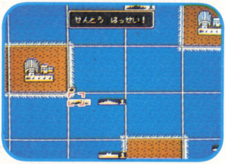
❹移動先でⒶボタンを押すと移動完了（フィギュアは青に変わる）。ただし空母に積んだ航空機は、空母の移動に関係なく命令を実行できます。なお移動中はⒷボタンでキャンセルできます。



- ひとつのエリアには８ユニットまで入れ、それを越えるときはそのエリアで移動を完了できません。
- 空母の積んでいる航空機ユニットの合計が８つを越える場合も、空母ユニットはそこで移動を完了できません。
- 移動先のエリアに敵ユニットがいる場合、それを越えて進むことはできません。
- 艦船なのでもちろん陸地には上がれません（陸戦部隊は例外、38ページで）。また浅瀬はユニットによって通れないものもあります（56ページ「地形の効果」を見て下さい）。

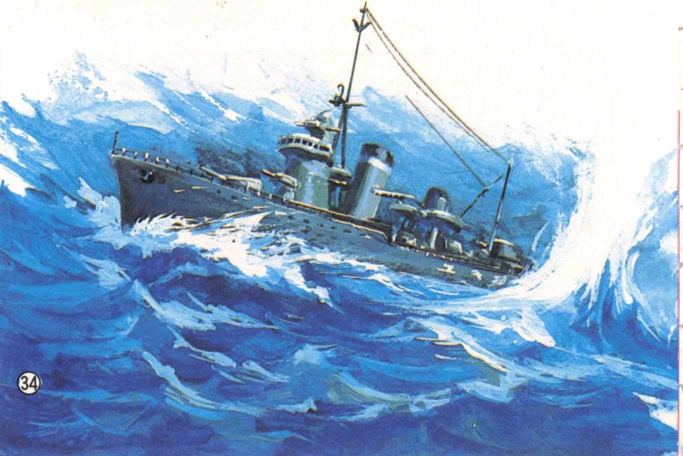
★ 作戦のコマンド(3)

《攻撃》敵ユニットを攻撃する命令で、操作が完了すると戦闘が発生します。戦闘の操作については、45~54ページでまとめて説明します。



❶攻撃は移動の延長で行われます。移動と同じ操作を行い、攻撃したい敵ユニットがいるエリアで移動を完了して下さい。

❷始めから敵ユニットと同じエリアにいるときは、その場から動かずに移動完了すれば戦闘になります。

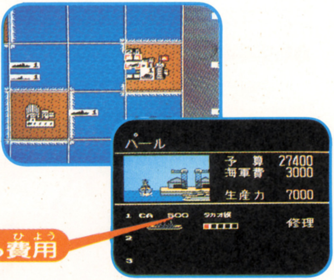


艦船ユニットの攻撃/修理

《修理》 戦闘でダメージを受けた艦船は軍港で修理できます。建造と違い、プレイ中に占領した軍港でもOKです。

❶修理も移動の延長で行います。ユニットを軍港に移動させ、Ⓐボタンで入港、修理が始まります。

❷ダメージをすべて回復すると自動的に竣工します。



- 入港すると耐久力（ヒットポイント）が、1ターンにつき2マスずつ回復します。1マスにつき500の海軍費がかかります。
- 陸戦部隊は入港による修理ができません。上陸し、戦車の補充という形でダメージを回復します（39ページ参考）。
- ダメージを受けていない艦船は入港できません。
- 入港は一隻ずつでないとできません。
- 空母は搭載している航空機を、他の空母か航空基地に降ろしてからでないと入港できません。

❷ 航空機ユニット

《移動》航空機ユニットの移動は、基本的には艦船のときと同じやり方ですが、離着陸できる場所がたいへん限られます。

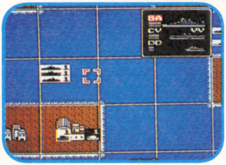
❶航空基地

自軍の占領する航空基地ならどこでも離着陸でき、1つのエリアに4ユニットまで入れます。ただし占領していても、敵の戦車がいるときは着陸できません。

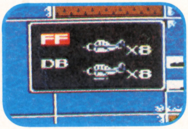


❷空母

「中型爆撃機（MB）」以外の航空機は、空母ユニットに着艦や発進ができます。空母なら2ユニット、軽空母は1ユニットまで搭載でき、1エリア内には8ユニットまで入れます。

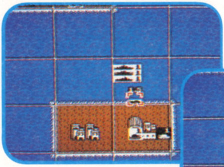


✚ボタンの左右で切換

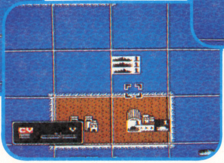


航空機を搭載している空母のフィギュアには、その数がVマークで表示され、✚ボタンを左右に入れると航空機のウインドウに切り換わります。空母からの発進はこれで指示して下さい。

■着艦の方法



▲①空母のいるエリアへ移動



▼②Ⓐボタンで空母を表示



▲③もう一度Ⓐボタンで着艦

- 航空機ユニットの移動には地形は影響しません。
- 航空基地、空母、どちらの場合でも着陸は1ユニットずつでないとできません。

《攻撃》艦船と同様のやり方で行いますが、航空機は戦闘が終わると自動的に発進した場所へ戻ります。

《補充》航空機は占領している航空基地、自軍の空母にいるだけで自動的に1ターンで2機ずつ回復します。つまり着陸できる場所ならどこでも補充がきくわけです。

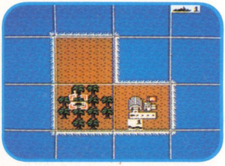
作戦のコマンド(5)

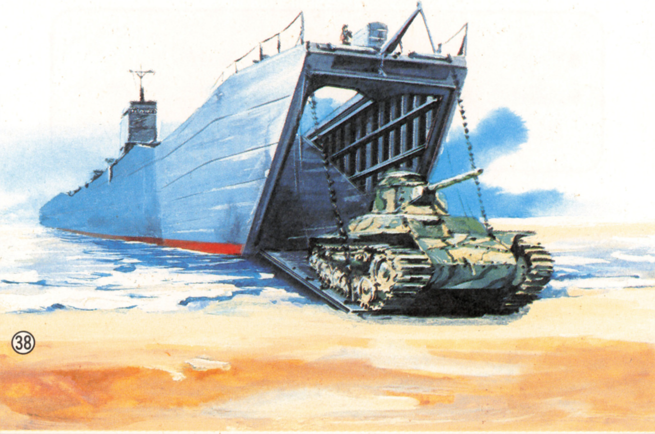
3 陸戦部隊ユニット

《移動》陸戦部隊はたいへん特殊なユニットで、海上では輸送船、陸上では戦車の形をとって移動します。

❶輸送船　輸送船の移動は艦船ユニットの場合と同じです。

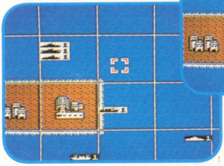
❷戦車　戦車も基本的には艦船と同様のやり方でかまいません。陸上ならどこへでも移動できますが、地形により消費する移動力が異なります(56ページ参考)。また、戦車は1エリアに4ユニットまで入れます。

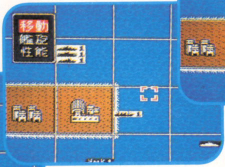




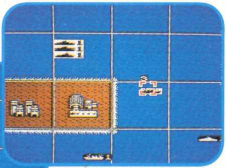
■上陸のしかた

▼①あらかじめ接岸しておく



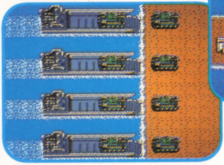


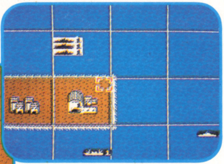
▲②移動を命令



▲③ユニットを陸地側へ移動させる

④上陸！▶





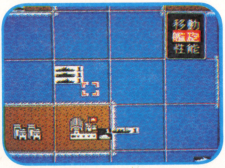
▲⑤ユニットが戦車の形に

●海上から陸上へ、あるいは陸上から海上へ移動するときは、それだけで1ターンかかります。

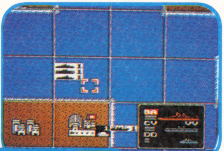
《攻撃》艦船のときと同様に操作します。ただし航空基地にいる航空機ユニットは、戦車で攻撃できません。

《補充》輸送船は軍港で修理できません。いったん上陸し、戦車で補充を行います。自軍の戦略拠点（首都・軍港・航空基地・都市）で行動を終えると、1ターンで2両ずつ回復してゆきます。

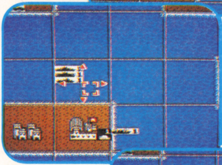
【艦砲】



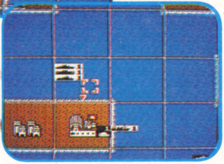
艦船ユニットで陸上にいる戦車や航空機を艦砲射撃する命令で、普通の攻撃と違い海岸に隣接するエリアから行います。この命令だけで1ターンかかるので、艦船はあらかじめ前のターンで、攻撃目標に隣接したエリアへ移動しておかなければなりません。



❶艦砲のコマンドを選ぶと、まずユニットを決めます。✚ボタンでフィギュアを選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

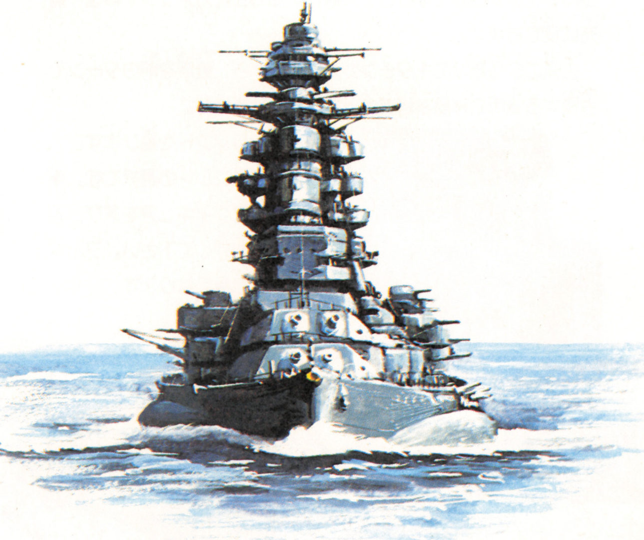


❷フィギュアが赤くなったらもう一度Ⓐボタンです。エリア上に艦砲用カーソルが表示されます。



❸✚ボタンを撃つ方向に入れ、Ⓐボタンで戦闘開始です。あとは攻撃と同じように、戦闘画面になります（54ページ参考）。

❹艦砲射撃がすんだユニットは青色になり、そのターンでの行動が完了します。なお途中でキャンセルしたいときはⒷボタンです。

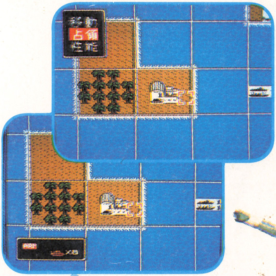


作戦のコマンド(7)

【占領】

中立や敵軍の戦略拠点（首都・軍港・航空基地・都市）を占領する命令で、陸戦部隊の戦車だけが実行できます。首都であればもちろんゲームクリアですし、その他の拠点も生産力アップや修理・補充に役立ちます。

占領の命令だけで1ターンかかりますから、戦車を前のターンで占領する場所に移動させておかないといけません。



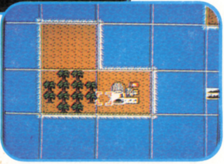
❶占領のコマンドを選びます。

❷続いてユニットの選択です。✚ボタンでフィギュアを選び、Ⓐボタンを押して下さい。フィギュアが赤色になります。



❸最後にもう一度Ⓐボタンを押すと占領します。占領した戦略拠点には自軍の旗が立ち、生産力がアップします。なお命令中であれば、Ⓑボタンを押すとキャンセルできます。

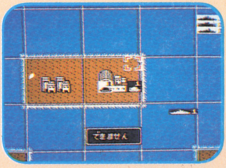




戦略拠点の生産力

都市	1000
軍港	1000
航空基地	500

- 敵軍の戦車がいるときは、その戦略拠点を占領できません。
- 占領した場所に敵軍の艦船や航空機がいたときは、それらのユニットは消去されてしまいます。

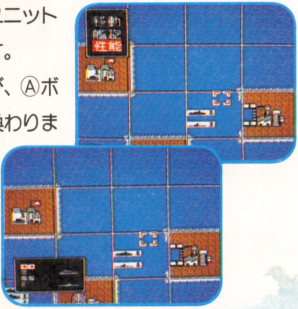


【性能】

自軍の兵器の性能を見る命令です。すでに行動を終えたユニットも含め、何度でも使うことができます。

❶性能のコマンドを選ぶと、ユニットのフィギュアが表示されます。

❷✚ボタンでフィギュアを選び、Ⓐボタンを押すと性能表に切り換わります。性能表にある語句については、58、59ページに説明があります。







操作法

戦闘編

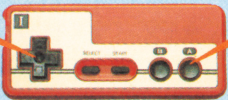
攻撃や艦砲射撃を行うと戦闘開始、ユニットの数や性能、さらにはキミの戦闘テクニックなどで雌雄を決するのです。

戦闘には、参加したユニットの組合せによって8つのパターンがあり、それぞれ戦い方が異なります。「戦闘編」ではそのパターン別に操作法を説明してゆきましょう。

戦闘でのコントローラー操作

✚ボタン

ユニットの配置、艦船の照準移動、航空機の高度調節



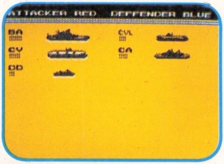
Ⓐボタン

配置場所の決定、砲撃、機銃の発射、爆雷の投下、爆撃

8 戦闘(1)

1 艦船 VS. 艦船

海上で艦船同士が戦う場合です。



《対戦ユニットの表示》戦闘に加わるユニットが表示されます。左が攻撃側、右が防御側です。

《配置》戦闘の前にユニットを配置します。配置は防御側、攻撃側の順で行い、✚ボタンで場所を選択、Ⓐボタンで決定です。

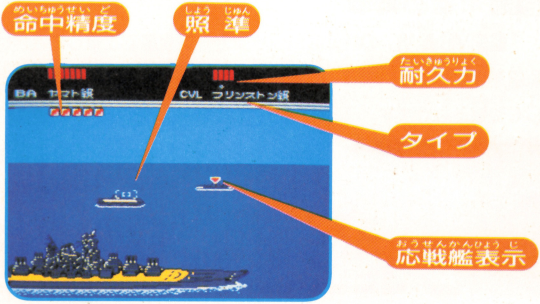


艦船同士の戦いではヨコ軸が命中率に影響します。右図でいうと番号の小さい場所の方が、互いに命中しやすくなります。

《戦闘》〔攻撃側〕複数のユニットで攻めた場合でも、艦船の攻撃は１ユニットずつ行われます。艦船が画面を右へ進むあいだに、✚ボタンで照準を動かして目標を選び、〝命中精度〟でタイミングを測りながらⒶボタンで砲撃して下さい。

命中すると攻撃力や防御力に応じて耐久力（ゲージの赤い部分）が減ります。

艦船 VS. 艦船



命中精度……ゲージが増えたときに撃つと精度が上がって命中率と威力がアップします。ゲージが増えるのを待つ間、砲撃を止めなければならないので、敵によっては精度を気にせず、より多くの弾を撃つようにしたり、局面に応じて使い分けるとよいでしょう。

〔防御側〕〝応戦艦表示〞のある艦船が、Ⓐボタンで弾を撃ちます。砲撃のたびに応戦艦表示は次の艦船に移ります。

《戦闘結果の表示》見方は「対戦ユニットの表示」と同じです。耐久力をすべて失ったユニットは、マップ上より取り除かれます。



★ 戦闘(2)

2 潜水艦の雷撃

「艦船VS.艦船」の特殊なパターンで、潜水艦で攻撃したときは魚雷を発射して戦います。ただし防御側の潜水艦は、他の艦船と同じく砲撃となります。



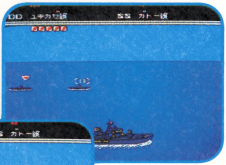
《配置》✚ボタンで配置、Ⓐボタンで決定です。艦船同様、ヨコ軸が影響します。

《戦闘》艦船と同じ操作で行い、魚雷を撃つと画面が変わり、コンピュータが命中を判定します。魚雷は1回の戦闘で1発しか撃てませんが、応戦側の攻撃を受けないのが強みです。

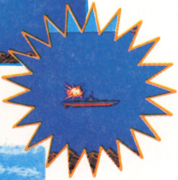


③駆逐艦の対潜攻撃

これも「艦船VS.艦船」の特殊なパターンで、駆逐艦が爆雷で潜水艦を攻撃するというものです。ただし爆雷攻撃できるのは攻撃側のときだけで、防御側にまわったときは他の艦船同様、だまって魚雷を受けるしかありません。







《配置》特に配置による影響はありません。配置のやり方は艦船のときと同じです。

《戦闘》戦闘画面で潜水艦に照準を合わせ、Ⓐボタンを押すと、対潜攻撃の画面に切り換わります。駆逐艦が右へ進むあいだに、Ⓐボタンで爆雷を投下して下さい。防御側の潜水艦は応戦できません。

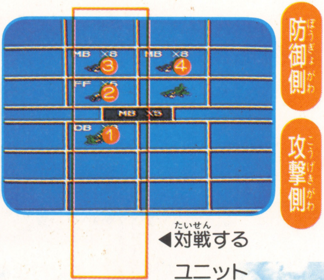


4 航空機VS.航空機

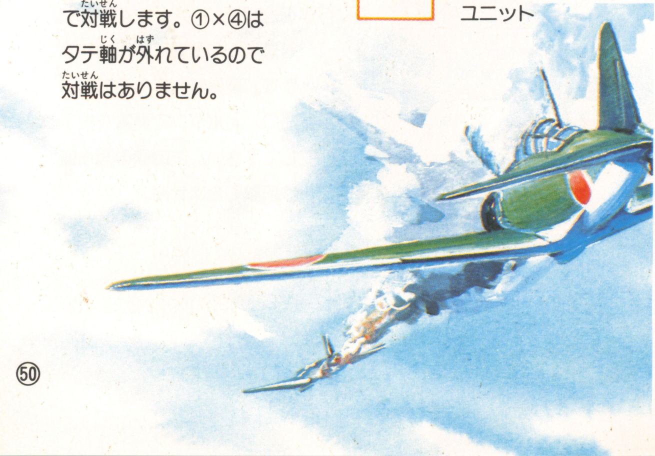
航空機同士の戦闘では、防御側が空母にいても航空基地にいても必ず空中戦となります。

《配置》攻撃側のユニットを先に配置します。✚ボタンで場所を選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

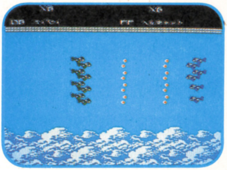
戦闘はタテ軸で並ぶ航空機のあいだで行われ、①×②、①×③という順で対戦します。①×④はタテ軸が外れているので対戦はありません。



◀対戦するユニット



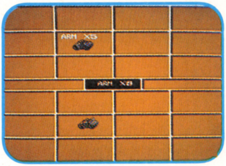
《戦闘》 ✚ボタンで高度を調節し、Ⓐボタンで機銃攻撃します。Ⓐボタンを押し続けると連射ができます。



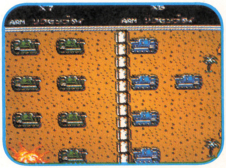
5 戦車vs.戦車

陸上で戦車同士が激突します。

《配置》 防御側から先に配置します。「航空機vs. 航空機」の場合と同様、同じタテ軸に並んでいる戦車同士が戦います。



《戦闘》 戦車同士の戦闘は、すべて自動的に行われます。操作の必要はありません。



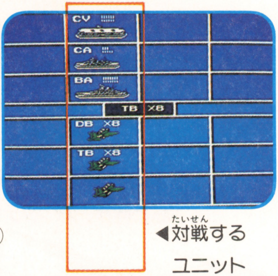
★ 戦闘(4)

6 航空機vs.艦船

航空機で艦船を攻撃した場合です。航空機は爆撃を行い（ただし艦上戦闘機・FFを除く）、艦船は高射砲でこれに応戦します。

敵の艦船に航空機を搭載した空母がいるときは、まず航空機同士の戦闘があり、そのあとで「航空機vs.艦船」となります。

《配置》 防御側、つまり艦船から先に配置します。同じタテ軸に並ぶユニットが戦い、ヨコ軸による命中率は、この場合影響しません。



◀対戦するユニット

《戦闘》 〔航空機側〕✚ボタンで高度を調節し、Ⓐボタンで爆撃します。低空飛行をすれば命中率は上がりますが、逆に艦船の反撃も受けやすくなります。また甲板部よりも舷側（写真を参考）を狙った方が効果的にダメージを与えることができます。



舷側（船の横はら）を狙うと効果的です。

〔艦船側〕Ⓐボタンで高射砲を撃って応戦します。

航空機 vs. 艦船/航空機 vs. 戦車

7 航空機vs.戦車

これも航空機による爆撃で、陸上の戦車を狙います。

《配置》 防御側の戦車が先に配置します。同じタテ軸にいるユニットが戦い、ヨコ軸は影響しません。



《戦闘》 〔航空機側〕対艦船と同様、✚ボタンで高さの調節、Ⓐボタンで爆撃です。低空飛行は命中率が上がりますが、反撃もくらいやすくなります。

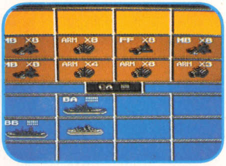
〔戦車側〕Ⓐボタンで攻撃します。



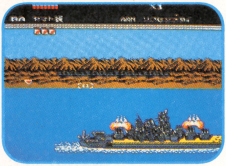
★ 戦闘(5)　艦砲射撃

8 艦砲射撃

艦砲のコマンドを使ったときの戦闘で、艦船が隣接エリアにいる戦車や航空機を砲撃します。



《配置》　「艦船vs.艦船」と同様で、どれだけ奥に置いたかで命中率が左右されます。なお戦車、航空機側は一番奥の列には配置できません。



《戦闘》　〔艦船側〕艦船同士の戦いと同じように✚ボタンで照準を合わせ、命中精度でタイミングを測ってⒶボタンで砲撃します。

〔戦車・航空機側〕〝応戦表示〟のあるユニットがⒶボタンで弾を撃ちます。1発撃つたびに応戦表示は次のユニットに移ります。

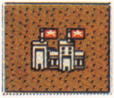
資料編

これまでのページで操作法の説明はすべて終わりました。とりあえず司令官、はたまた戦闘員としての任務を、キミはマスターしたことになるわけです。
ここからは「資料編」、地形や兵器の解説、プレイ中にひと目でわかる性能一覧表や操作一覧表をまとめてあります。開戦前の最後の準備として読んでおいて下さい。

9 地形の効果

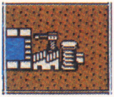
●地形の種類は様々で、ユニットの行動に大きく影響します。その特徴を知っておくことは、戦略の第1歩ともいえるでしょう。

首　都　移動コスト＝1／防御力＝32／生産力＝2000



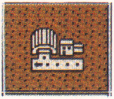
軍の本拠地でゲームの勝敗を決定する場所です。陸戦部隊（戦車）の建造と補充ができるうえ、防御力も高く、容易には攻め落とせないでしょう。

軍　港　移動コスト＝1／防御力＝28／生産力＝1000



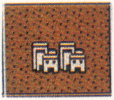
ゲーム開始時から持っている軍港では艦船の建造と修理、戦車の補充ができます。途中で占領したものは建造だけできません。

航空基地　移動コスト＝1／防御力＝22／生産力＝500



航空機の離着陸できるただひとつの地形で、航空機の建造と補充、戦車の補充ができます。建造はスタート時からもっているもの、補充は自軍のものであればどこでもOKです。また離着陸は自軍の基地に限られます。

都　市　移動コスト＝1／防御力＝28／生産力＝1000



占領した都市では戦車の補充ができます。特に建造できるものはありませんが、生産力と防御力の高さは見逃すことができません。

用語の意味

【移動コスト】 戦車が通過するときに消費する移動力。

【防　御　力】 敵から受けた攻撃に耐える力で、戦車だけが地形の影響を受けます。

【生　産　力】 占領しているとき、1ターンでもらえる金額。

平　地　　移動コスト＝1／防御力＝16



なだらかな土地で移動はスムーズにできますが、防御には適していません。

山　地　　移動コスト＝2／防御力＝20



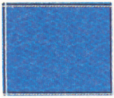
山地では移動は厳しくなりますが、平地よりは安全といえるでしょう。

森　林　　移動コスト＝2／防御力＝24



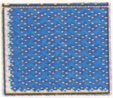
山地並みの移動コストですが、防御効果は航空基地をも上回ります。

海



艦船ユニットなら自由に移動できます。防御の効果は特にありません。

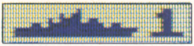
浅　瀬



駆逐艦・潜水艦・輸送船だけが進めますが、移動力が1つ余分にかかります。

10 兵器の種類(1)

巨大戦艦(BA) 大和級 ミズーリ級



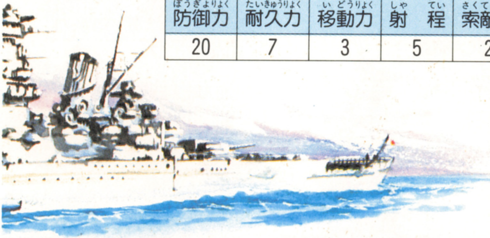
ケタ外れの攻撃力と防御力を誇る最強の軍艦。完成までの期間を、いかに他の兵器でやりくりするかが、各シナリオ共通の課題といえます。



【建　造　費】兵器を造るのにかかる費用。
【　回　数　】その兵器が完成するまでに必要なターン数。
【移　動　力】1回の移動で進めるエリア数。
【対　艦　力】砲撃や爆撃などで、艦船ユニットに対して与える攻撃力。
【対　空　力】航空機ユニットに対する攻撃力。
【対　地　力】戦車のユニットに対する攻撃力。
【対　潜　力】潜水艦ユニットに対する攻撃力。
【防　御　力】敵から受けた攻撃に耐える力。戦車は地形にも左右されます。

データ表の意味/巨大戦艦

建造費	回　数	対艦力	対地力	対空力	対潜力
9000	9	36	36	28	0
防御力	**耐久力**	**移動力**	**射　程**	**索敵力**	**浅　瀬**
20	7	3	5	2	NO



【耐　久　力】いわゆるヒットポイントで、これが0になるとユニットは除去されます。

【　射　程　】艦船ユニットの弾が届く距離。配置のとき敵ユニットまでのマス目の数が射程を越えると（タテに数えて）、命中率が0になります。

【索　敵　力】索敵で飛ぶ偵察機の範囲を、段階的に表示したもの。

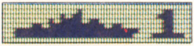
【空母搭載】空母に積める航空機はOK、だめならNOと表示されます。

【浅瀬移動】浅瀬を通れるものはOK、だめならNOと表示。

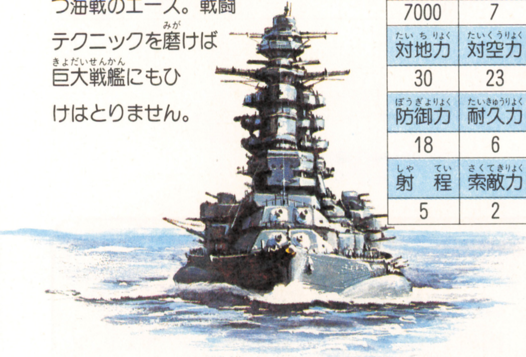
【移動コスト】戦車がその地形を進むのに必要な移動力。

兵器の種類(2)

戦艦(BB) 長門級 アリゾナ級

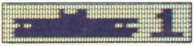


巨大戦艦につぐ威力をもつ海戦のエース。戦闘テクニックを磨けば巨大戦艦にもひけはとりません。

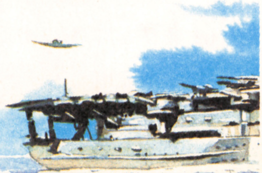


建造費	回　数	対艦力
7000	7	30
対地力	対空力	対潜力
30	23	0
防御力	耐久力	移動力
18	6	3
射　程	索敵力	浅　瀬
5	2	NO

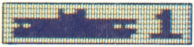
空母(CV) 赤城級 エンタプライズ級



空母自体の強さはそれほどでもありませんが、航空機を搭載することで様々な戦略を可能にします。2ユニット搭載できます。

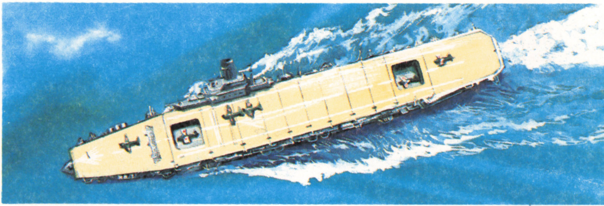


軽空母(CVL) 隼鷹級 プリンストン級



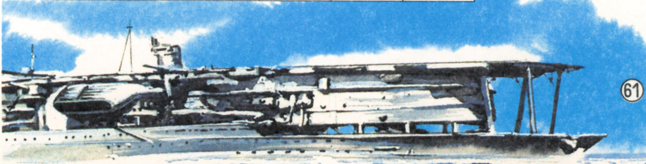
小型の空母で1ユニットの航空機を搭載できます。戦力としては少々ものたりず、急場しのぎ程度の使い方が無難でしょう。

建造費	回数	対艦力	対地力
3000	3	9	9
対空力	対潜力	防御力	耐久力
14	0	10	4
移動力	射程	索敵力	浅瀬
4	2	3	NO



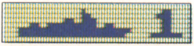


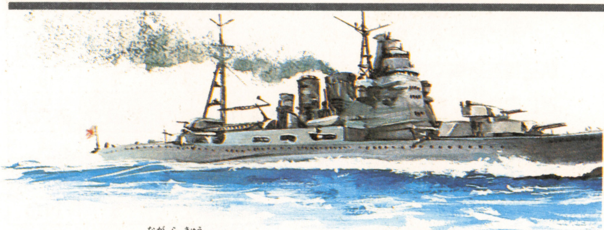
建造費	回数	対艦力	対地力	対空力	対潜力
5000	5	10	10	24	0
防御力	耐久力	移動力	射程	索敵力	浅瀬
12	6	4	2	4	NO



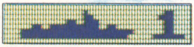
★ 兵器の種類(3)

重巡(CA) 高雄級 ヒューストン級



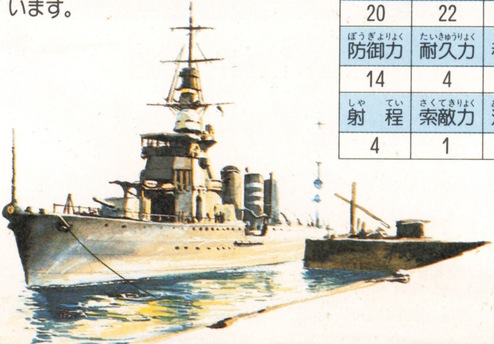


軽巡(CL) 長良級 オマハ級



移動と対空力にはなかなかのものがある小型の巡洋艦。輸送船の護衛、あるいは逆に敵輸送船団の強襲に向いています。

建造費	回　数	対艦力
2000	2	20
対地力	対空力	対潜力
20	22	0
防御力	耐久力	移動力
14	4	4
射　程	索敵力	浅　瀬
4	1	NO



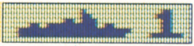


大型の巡洋艦です。この戦力にしては建造も意外に手軽、移動も速く、空母の護衛艦として適しています。

建造費	回数	対艦力
4000	4	26
対地力	対空力	対潜力
26	16	0
防御力	耐久力	移動力
16	5	4
射程	索敵力	浅瀬
4	1	NO

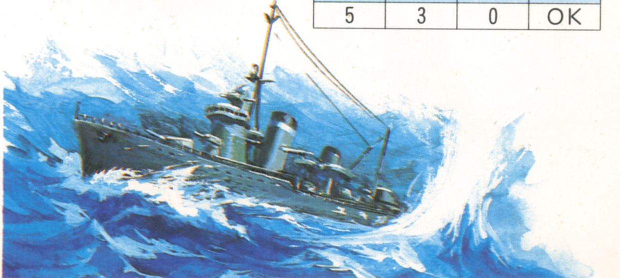
駆逐艦(DD)

雪風級
フレッチャー級

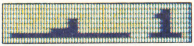


対潜攻撃のできる唯一の艦船。当然潜水艦に狙いをしぼって行動しますが、高速にものをいわせて輸送船をたたくのもひとつの手です。

建造費	回数	対艦力	対地力
1500	1	16	16
対空力	対潜力	防御力	耐久力
13	18	10	3
移動力	射程	索敵力	浅瀬
5	3	0	OK



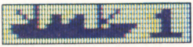
潜水艦(SS) イー16級 ガトー級



駆逐艦と潜水艦、航空機以外からは攻撃を受けないのが強み。潜水艦部隊を構成し、敵主力艦船を集中攻撃しましょう。

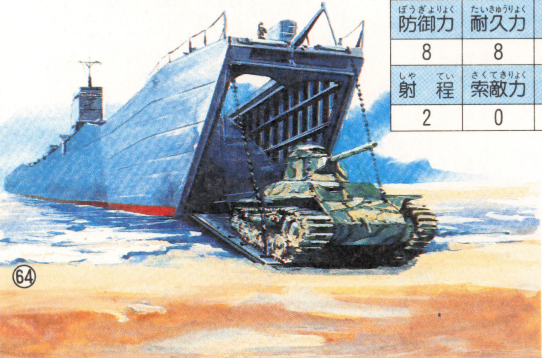
建造費	回　数	対艦力	対地力	対空力	対潜力
1000	1	34	0	6	10
防御力	耐久力	移動力	射　程	索敵力	浅　瀬
22	2	2	3	0	OK

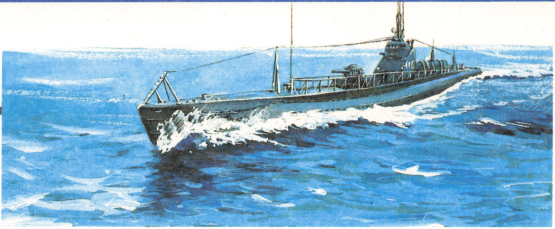
陸戦部隊/輸送船(ARM)



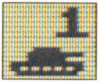
陸戦部隊の海上移動中の形が輸送船です。新たな戦略拠点を目指し、上陸作戦を展開してゆきます。

建造費	回　数	対艦力
2000	1	8
対地力	対空力	対潜力
8	8	0
防御力	耐久力	移動力
8	8	3
射　程	索敵力	浅　瀬
2	0	OK





陸戦部隊/戦車(ARM)

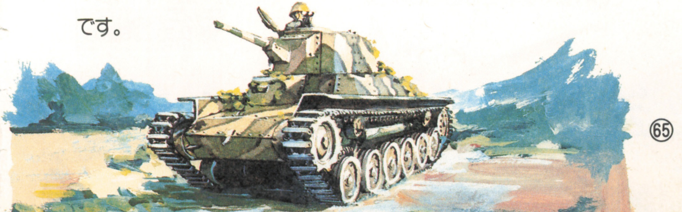


97式中戦車/シャーマン

陸戦部隊の陸地での形が戦車で、占領ができるただひとつのユニットです。つねに地形を頭にいれて行動することが、戦車を使うときのポイントです。

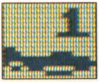
建造費	回　数	対艦力	対地力	対空力	対潜力
2000	1	16	40	10	——
防御力	耐久力	移動力	射　程	索敵力	浅　瀬
16〜32	8	3	——	0	——

	平地	山地	森林	都市	軍港	基地	首都
移動コスト	1	2	2	1	1	1	1
防御力	16	20	24	28	28	22	32



艦上戦闘機(FF)

零戦/ヘルキャット



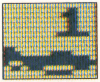
建造費	回数
1200	1
対艦力	対地力
0	0
対空力	防御力
28	16
耐久力	移動力
8	5
索敵力	空母
2	OK

爆撃はできませんが、空中戦なら怖いものなしの空の王者。空母に1つ積んで仲間の爆撃部隊を援護させましょう。



雷撃機(TB)

天山/アベンジャー



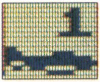
建造費	回数
1600	1
対艦力	対地力
32	16
対空力	防御力
12	10
耐久力	移動力
8	4
索敵力	空母
3	OK

魚雷を投下して攻撃するため、対艦攻撃は最適任。ただし空中戦が苦手なので、零戦と組んでの行動が必要になるでしょう。



急降下爆撃機(DB)

彗星/ドーントレス



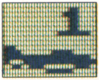
建造費	回　数
1400	1
対艦力	対地力
24	24
対空力	防御力
18	12
耐久力	移動力
8	4
索敵力	空　母
3	OK

空中戦から対艦爆撃、対地爆撃とオールマイティにこなします。予算不足には強い味方といえそう。



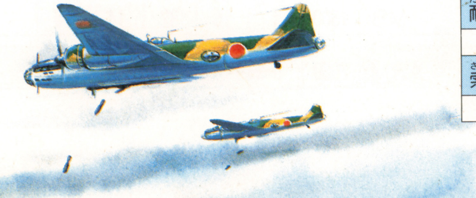
中型爆撃機(MB)

一式陸攻/ミッチェル



建造費	回　数
1800	1
対艦力	対地力
16	32
対空力	防御力
14	9
耐久力	移動力
8	6
索敵力	空　母
5	NO

空母には搭載できないものの、抜群の移動力を誇ります。航空基地を経由して敵陣に迫り、戦車部隊を一掃するのが大きな使命です。



11 性能一覧表

タイプ		建造費	回数	対艦力	対地力	対空力	対潜力
巨大戦艦	BA	9000	9	36	36	28	0
戦艦	BB	7000	7	30	30	23	0
空母	CV	5000	5	10	10	24	0
軽空母	CVL	3000	3	9	9	14	0
重巡	CA	4000	4	26	26	16	0
軽巡	CL	2000	2	20	20	22	0
駆逐艦	DD	1500	1	16	16	13	18
陸戦部隊/輸送船	ARM	2000	1	8	8	8	0
潜水艦	SS	1000	1	34	0	6	10
艦上戦闘機	FF	1200	1	0	0	28	0
急降下爆撃機	DB	1400	1	24	24	18	24
雷撃機	TB	1600	1	32	16	12	32
中型爆撃機	MB	1800	1	16	32	14	16
陸戦部隊/戦車	ARM	2000	1	16	40	10	—

防御力	耐久力	移動力	射程	索敵力	空母搭載	浅瀬移動	
20	7	3	5	2	—	NO	巨大戦艦
18	6	3	5	2	—	NO	戦艦
12	6	4	2	4	—	NO	空母
10	4	4	2	3	—	NO	軽空母
16	5	4	4	1	—	NO	重巡
14	4	4	4	1	—	NO	軽巡
10	3	5	3	0	—	OK	駆逐艦
8	8	3	2	0	—	OK	陸戦部隊/輸送船
22	2	2	3	0	—	OK	潜水艦
16	8	5	—	2	OK	—	艦上戦闘機
12	8	4	—	3	OK	—	急降下爆撃機
10	8	4	—	3	OK	—	雷撃機
9	8	6	—	5	NO	—	中型爆撃機
16	8	3	—	0	—	—	陸戦部隊/戦車

※戦車の移動、防御力は地形によって変わります。

12 操作一覧表(1)

【軍備モード・作戦モードの両方でできる操作】

ユニットの一覧表を見る	1.Ⓐボタンでサブコマンドを表示 2.✚ボタンで「部隊」を選択 3.Ⓐボタンで一覧表の表示
ユニットを呼出す	1.ユニットの一覧表を出す 2.✚ボタンでユニットを選択 3.Ⓐボタンで呼出し
全体マップを見る	1.Ⓐボタンでサブコマンドを表示 2.✚ボタンで「モード」を選びⒶボタン 3.✚ボタンで「ぜんたいマップ」を選択 4.Ⓐボタンで全体マップを表示
セーブする	1.Ⓐボタンでサブコマンドを表示 2.✚ボタンで「モード」を選びⒶボタン 3.✚ボタンで「セーブ・つづける」を選びⒶボタン 4.自軍の作戦モードが終わるとセーブを実行
ゲームをやめる	1.Ⓐボタンでサブコマンドを表示 2.✚ボタンで「モード」を選びⒶボタン 3.✚ボタンで「セーブ・しゅうりょう」を選択 4.Ⓐボタンでセーブし、ゲームを終了
ゲームの設定を変える	1.Ⓐボタンでサブコマンドを表示 2.✚ボタンで「モード」を選びⒶボタン 3.✚ボタンで「モードへんこう」を選びⒶボタン 4.各設定を✚ボタンとⒶボタンで決定

【軍備モードの操作】

艦船を造る	1.カーソルを軍港に合わせⒷボタン 2.✚ボタンでドックを選びⒶボタン 3.✚ボタンで艦船を選びⒶボタン 4.Ⓐボタンで建造開始
航空機/戦車を造る	1.カーソルを航空基地/首都に合わせⒷボタン 2.✚ボタンで兵器を選びⒶボタン
建造を延期する	1.カーソルを軍港に合わせⒷボタン 2.✚ボタンで艦船を選びⒶボタン 3.✚ボタンの右で「延期」の表示 4.Ⓐボタンで決定
廃艦する	1.前ターンで艦船を入港させておく 2.カーソルを軍港に合わせⒷボタン 3.✚ボタンで艦船を選びⒶボタン 4.✚ボタンの左で「廃艦」の表示 5.Ⓐボタンで決定
修理を止める	1.カーソルを軍港に合わせてⒷボタン 2.✚ボタンで艦船を選びⒶボタン 3.✚ボタンの右で「中止」の表示 4.Ⓐボタンで決定
軍備モードを終了する	1.Ⓐボタンでサブコマンドを表示 2.✚ボタンで「終了」を選びⒶボタン

★ 操作一覧表(2)

【索敵の操作】

索敵をする	1.✚ボタンで方向を決める 2.Ⓐボタンで索敵開始

【作戦モードの操作】

移動する	1.カーソルをユニットに合わせⒶボタン 2.✚ボタンで「移動」を選びⒶボタン 3.✚ボタンでユニットを選びⒶボタン 4.もう一度Ⓐボタンで決定 5.✚ボタンで移動 6.Ⓐボタンで移動終了
空母に着艦する	1.空母のいるエリアへ移動 2.Ⓐボタンでウィンドウを表示 3.✚ボタンで空母を選びⒶボタンで着艦
攻撃する	1.敵ユニットのいるエリアへ移動 2.Ⓐボタンで戦闘開始
艦船を修理する	1.自軍の軍港へ移動する 2.Ⓐボタンで入港、修理を開始
航空機を補充する	1.航空基地、または空母へ移動すると自動的に補充開始

陸戦部隊を補充する	1.戦略拠点へ移動すると、自動的に補充開始
艦砲射撃を行う	1.前ターンで陸地に隣接するエリアへ移動 2.カーソルをユニットに合わせⒶボタン 3.✚ボタンで「艦砲」を選びⒶボタン 4.✚ボタンでユニットを選びⒶボタン 5.もう一度Ⓐボタン 6.✚ボタンで撃つ方向を決定 7.Ⓐボタンで戦闘開始
占領する	1.前ターンで戦車が戦略拠点へ移動 2.カーソルをユニットに合わせⒶボタン 3.✚ボタンで「占領」を選びⒶボタン 4.✚ボタンでユニットを選びⒶボタン 5.もう一度Ⓐボタンで占領
性能を見る	1.カーソルをユニットに合わせⒶボタン 2.✚ボタンで「性能」を選びⒶボタン 3.✚ボタンでユニットを選択 4.Ⓐボタンで性能を表示
軍港をチェックする	1.カーソルを軍港に合わせる 2.Ⓑボタンで軍港画面を表示
作戦モードを終了する	1.Ⓐボタンでサブコマンドを表示 2.✚ボタンで「終了」を選びⒶボタン

BATTLE FLEET

バッテリーバックアップ

出撃(しゅつげき)!
海戦(かいせん)シミュレーション!!



艦隊司令官(フリートコマンダー)になるのは
キミだ!
陸(りく)・海(かい)・空(くう)の精鋭(せいえい)が
キミを待(ま)っている!!

保証書在中

★シャープのC1では、ご使用になれません
ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です
本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
〒146 大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

T4907892000698